
FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト
PlayStation
SQUARE ENIX

CONTENTS

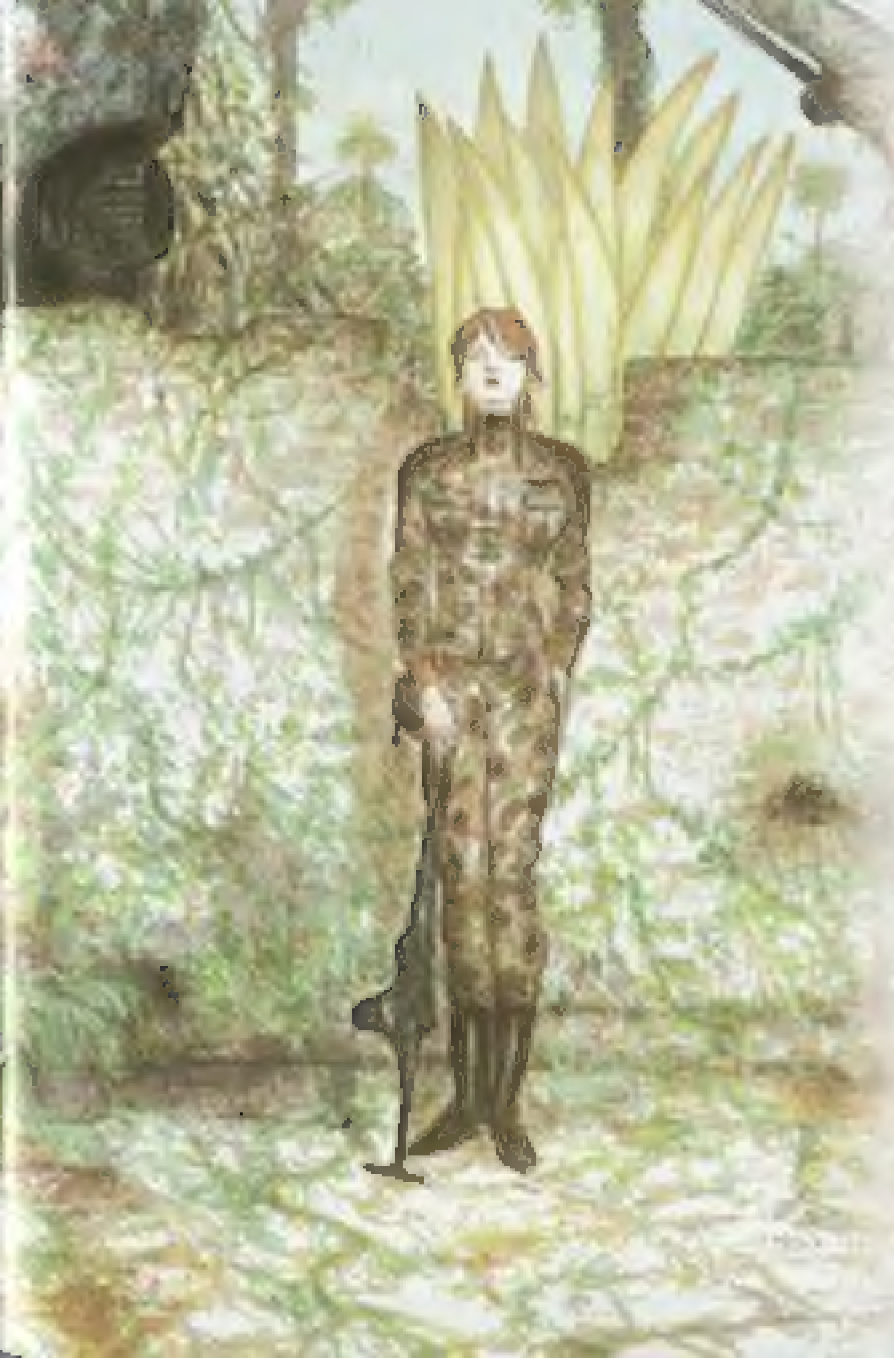


ご注意 "PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の[illegible]ランプの[illegible]差し、(電源)オン/スタンバイランプを赤色の点灯(スタンバイ状態)にして[illegible]"PlayStation 2"専用[illegible](SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、[illegible]

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ 対応(振動のみ)

SLPM 67317



prologue

近未来――
世界は、アジア、オーストラリアを中心としたオシアナ共同連合(O.C.U.)とアメリカ、カナダを主体としたニューコンチネント合衆国(U.S.N.)という2大経済共同体の争いに巻き込まれていた。

そんな中、唯一陸上にU.S.NとO.C.Uの国境を持つ島「ハフマン島」のU.S.N.領ラーカス区の軍需工場が爆発する事件が起こる。世に言う「ラーカス事件」である。

U.S.N.は工場がO.C.U.のヴァンツァー4機に爆撃されたと発表した。

この発表に対しO.C.U.は爆撃の事実を否認。全てはU.S.N.の狂言であると反論した。
両国の緊張は収まらず、ついにハフマン島全土が戦闘状態に突入した。

2090年、第二次ハフマン紛争――勃発。

戦闘の舞台



▼Huffman Island Date【ハフマン島データ】

位置	南緯12度、西経91度	穀物総生産量	77.6万t
面積	79,215km²	乳牛	33.5万頭
人口	4,550,000人(定住人口)	肉牛	87.2万頭
人口比	O.C.U. 182.6万人	豚	48万頭
	U.S.N. 272.4万人	漁獲量	93.2万t
通貨単位	H$(ハフマンダラー)	石油産出量	216.3万kl
米生産量	48.2万t	天然ガス産出量	12485620.375m³

1995年より建設をし始めた太平洋上の新島。
2015年よりO.C.U.とU.S.N.両陣営から入植が開始された。
各都市を鉄道、高速道路がつないでおり、また飛行場が14ヶ所あって交通網が発達している島である。

ハフマン島のすぐ南にある小島「ロングリバース島」は環境保護区域に指定されており、
人間の居住や戦闘行為は全面禁止となっている。

▼ヴァンツァー(正式名称ヴァンダー・パンツァー)

当初、人間と同じ動きをする作業機械を目標として作られたものだったが、災害救助や軍用機として採用した初期型(WAW=ヴァンダー・ヴァーゲン)が高い性能を示し、戦闘用へと転用する開発が進んだ。
パーツの世界共通規格(M.U.L.S-P規格)が完成し、価格に影響がなかったことでWAWと区別するためWAP=ヴァンダー・パンツァー=ヴァンツァーと呼ばれることとなった。
従来の兵器に比較し高い生存力、機動性を誇り、さらに地形を選ばない踏破性、セットアップによる柔軟な戦闘適応能力などから、世界各国での軍隊などから需要が高まっている。



操作方法

ここでは各ボタンの基本的な機能を解説します。状況によりボタン操作などの使い方が変わる事がありますので、それぞれの内容を解説した箇所をよく読んで操作をして下さい。



【コントローラ】



操作方法はアナログコントローラと同じです。

コントローラはコントローラ端子1のみ対応しています。[illegible] アナログコントローラ(DUALSHOCK)の振動機能にのみ対応しています。
CONFIGURATION(Vibration)の項目で振動機能の設定が可能です。[illegible]

STARTボタン	戦闘マップで「システムウインドウ」を開く
●ボタン	コマンドの決定、文字を送る／移動先や攻撃先を決定する
●ボタン	コマンドのキャンセル、戻る 押しつづけで、イベント中の文字表示の早送り、戦闘マップ上でのカーソル移動速度が速くなる 戦闘マップで「コマンドウインドウ」を開く
方向キー	カーソルの移動／コマンドの選択
[illegible]・[illegible]ボタン	戦闘マップ時、未行動のユニットに行動権を切り替える。
●ボタン	戦闘マップで、フリーカーソルモードにする。 フリーカーソルモードでは、カーソルを方向キーで自由に移動させることができる。 敵やNPCにカーソルを合わせることで、状態や移動可能範囲を表示することができる。

ゲームの始め方

「プレイステーション」本体に「フロントミッション」のゲームディスクを正しくセットして、電源を入れてください。デモ画面が流れた後、タイトル画面になりますのでSTARTボタンを押してください。(デモ画面はSTARTボタンで飛ばすこともできます)
ゲームメニューが表示されます。



ゲームメニュー画面



NEW GAME 新しくゲームを始めます。

この項目を選択すると「FRONT MISSION一作目をプレイしたことがありますか?」という質問が表示されます。



Yesの場合 「O.C.U.Side」と「U.S.N.Side」のどちらかを選んでゲームを開始します。

Noの場合 「O.C.U.Side」が始まります。

U.S.N.サイドは少しだけ難易度が高めに設定されています。
フロントミッションを初めてプレイされる方にはO.C.U.サイドからのプレイをおすすめします。

O.C.U. Side	主人公はロイド・クライブ。 スーパーファミコン版を忠実に移植したストーリーです。グラフィックに手を加え、戦闘省略モードなどを追加しています。
U.S.N. Side	主人公はケビン・グリーンフィールド。 O.C.U.Sideと同じ時期のハフマン紛争をU.S.N.軍のケビンから見た完全新作のアナザーストーリーです。

LOAD GAME メモリーカードに保存しているセーブデータから始めます。

この項目を選択すると「使用するスロットの選択」後、使用するデータの選択になります。ロードするデータを選択し、●ボタンで決定してください。
また、前回戦闘中に中断した場合、中断データは「Continue」と表示されます。



CONFIGURATION ゲームの設定を変更できます。

詳しくはp15を参照してください。



VS PLAY

対戦用のモードです。登録機でヴァンツァー同士での対戦をすることができます。



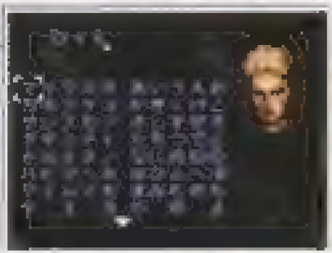
Auto	戦闘中、武器やスキルなどの選択を自動で入力します。
Manual	戦闘中、武器やスキルなどの選択を手動で入力します。
Input	メモリーカードにあるゲームデータからヴァンツァーを読み込んだり専用のパスワードを入力し、登録することができます。機体は8体まで登録できます。

ヴァンツァーのパスワードは1stでの各キャラクターのステータス画面に表示されます。

Delete	登録されている機体データを削除します。
View	登録されている機体データを見ることができます。
InputData Save	登録されているヴァンツァーリストを保存します。
InputData Load	登録されているヴァンツァーリストを読み込みします。

名前の入力

NEW GAMEで始めると、主人公キャラクターの名前入力画面になります。



▼搭乗者名確認

パイロットの名前を入力します。方向キーで文字を選び、●ボタンで決定、●ボタンでキャンセルします。最大8文字まで入力できます。文字入力後、STARTボタンで名前を決定します。



▼搭乗者コールサイン確認

パイロットのコールサインを入力します。方向キーで文字を選び、●ボタンで決定、●ボタンでキャンセルします。

ゲームオーバー

戦闘で主人公キャラクターが搭乗するヴァンツァーのボディが破壊された場合や、そのステージのクリア条件を満たせなかった場合ゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになった場合はセーブしたところから再開して下さい。

ゲームのセーブとロード

ゲーム中に訪れることになる「町」などでセーブ・ロードをすることができます。
セーブするにはメモリーカードに最低1ブロックの空きが必要です。

ゲームの中断

戦闘マップ上では、ゲームを中断することができます。中断データはゲームメニューのLOAD GAMEから再開できます。
メモリーカードに最低1ブロックの空きが必要です。

ゲームの流れ

出撃準備



▼町や基地

町や基地では様々な施設やコマンドが用意されています。次のミッションの司令・情報の入手や、ヴァンツァーのセットアップなどができます。(P18参照)

目的地への移動



▼全体マップ

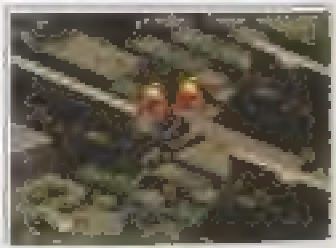
町の外に出ると島の全体マップに切り替わります。方向キーで次の目的地を選択し、●ボタンで決定すると移動します。
移動後に●ボタンを押すと町に入ります。●ボタンで再び目的地を選択できます。

出撃



▼ユニットの選択

目的地に到着すると出撃メンバー選択画面に切り替わります。方向キーの上下で出撃する機体を選択し、●ボタンで決定します。選択が全て終わったら出撃する機体にカーソルを合わせ●ボタンを押して確定します。ステージ毎に出撃可能ユニット数が設定されており、それ以上の出撃はできません。



▼戦闘ルールと勝利条件

戦闘はターン制です。基本的には、敵ユニットを全滅させれば勝利です。
主人公ユニットが破壊されると敗北（ゲームオーバー）となります。
（ミッションによって条件は異なります）

戦闘終了

[illegible]



戦闘マップの見方

[illegible]



1 行動コマンド

[illegible]



[illegible]

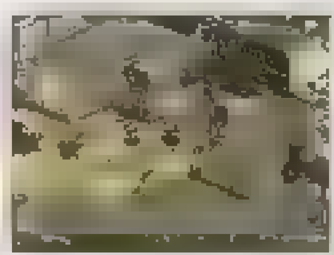
2 カーソル

[illegible]

3 ユニットデータウインドウ

ユニットの[illegible]情報が表示されます。[illegible]

ユニットデータウインドウ

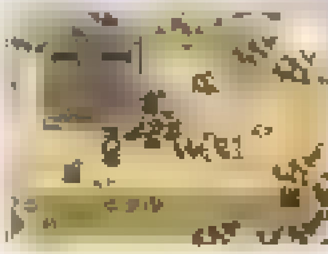


…に関する情報が表示されます。

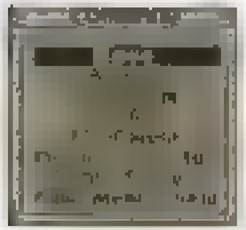


1 パイロット名
2 機体名　ヴァンツァーの名称
3 Ex
4 Lv
5 HP　各パーツのHPの合計値
6 FI（ファイト）　格闘系武器を扱う技術の…
7 ST（ショート）
8 LG（ロング）
9 AG（アジリティ）
10 Gs
11 HPメーター

コマンドウインドウ



…時に、戦闘マップ上で●ボタンを押すと…
…が表示されます。



[illegible]

戦闘マップでの行[illegible]

移動

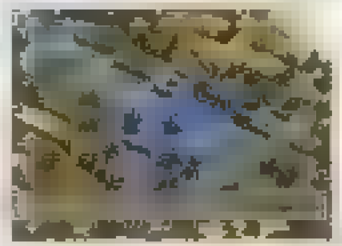


▼移動の仕方

[illegible]トウインドウで Move を選択すると 行動[illegible]

[illegible]されます 移動範囲まで[illegible]

[illegible]



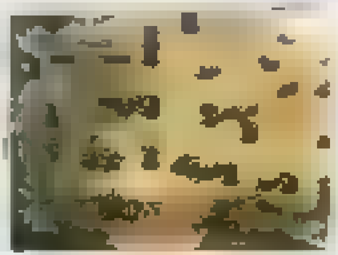
▼移動範囲

[illegible]によって[illegible]

[illegible]があります

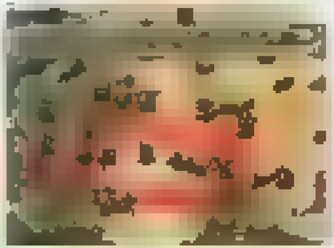
[illegible]によって[illegible]が[illegible]します

攻撃



▼使用武器の選択

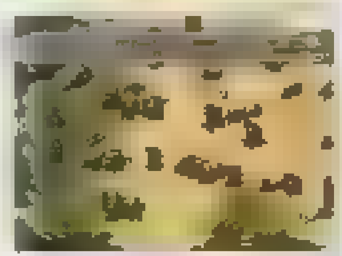
[illegible]……ウインドウ……が表示されます



▼攻撃可能範囲

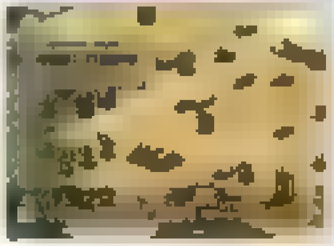
[illegible]

攻撃目標の決定



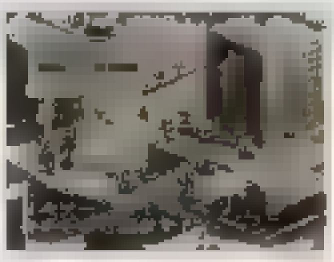
[illegible]……ユニットにカーソルを合わせ……押します

敵が攻撃してきた場合



[illegible]……表示された[illegible]……

アイテム



▼アイテムの使い方

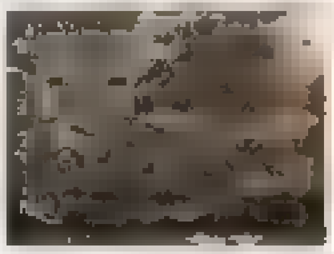
[illegible]

補給の仕方



[illegible]ようになります。[illegible]

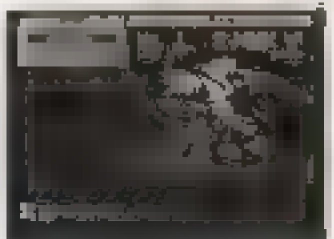
[illegible]弾薬の補給[illegible]きます



[illegible]の補充と武器の付け替えができます

Weapons　武器の付け替えをします
Items　[illegible]
Exit　補給を終了します

[illegible]



[illegible]ませんが、バックパックの[illegible]を交換[illegible]

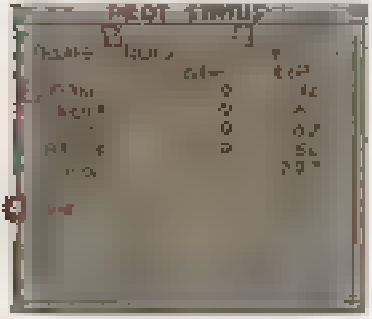
[illegible]

ステータス画面の見方

パイロットステータス

[illegible]

▼Pilot Status

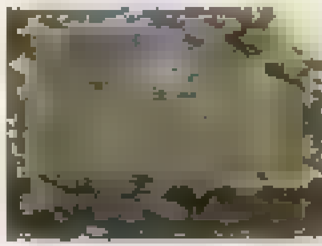


1. キャラクターの名前
2. キャラクターのレベル
3. Fight 格闘攻撃力と熟練度
   Short [illegible]
   Long [illegible]
   Agility [illegible]
4. 現在習得しているスキル

▼Machine Status



5. 機体名
6. 各パーツの耐久力 現在値/最大値
7. 移動力
8. ヴァンツァーの状態



▼EQUIPMENT VIEW

装備している武器の名称、弾数、攻撃、命中率が表示されます

システムウインドウ

[illegible]

[illegible]





Control [illegible]

[illegible]

[illegible]

Speed [illegible]

[illegible]

Battle Scene Skip [illegible]

[illegible]

[illegible]

Vibration [illegible]

Sound [illegible]

[illegible]

戦闘画面の見方

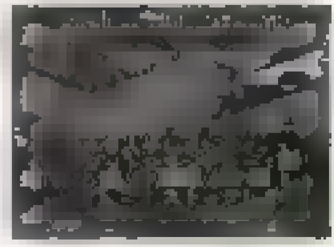


1. 味方ヴァンツァーのグラフィック
2. 味方ヴァンツァーの各パーツの現在HP
3. 敵ヴァンツァーのグラフィック
4. 敵ヴァンツァーの各パーツの現在HP

スキルの使用



アイテム・パーツの取得



キャラクターの成長

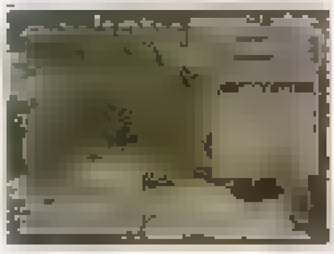
経験値の獲得



経験値とレベルアップ



スキルの修得



町や基地

[illegible]
[illegible]が表示され、●ボタンを押す[illegible]

[illegible]

[illegible]ことができます

[illegible]

[illegible]ワードも表示されます

[illegible]
[illegible]はこのSet Upだけで行います

ゲームデータをセーブ/ロードします

町の外に出ます







Shop (Hanger)



▼Set up（セットアップしながら買う）

…する機体に装備をするか…

…現在のセットアップでは…を見ることができます

…する機体を選び●ボタンで決定します

…不要な装備は売却します。はずした装備はストックに入ります

▼Buy（買う）・Sell（売る）



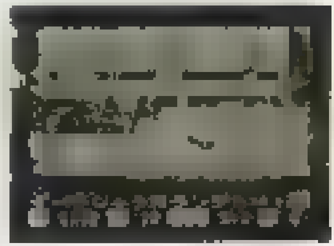
▼Talk

▼Exit



パーツデータの見方

▼WEAPON（武器）



▼PARTS（パーツ）

命中率 アームパーツのみ表示



▼ COMPUTER（コンピュータ）

▼ BACK PACK（バックパック）



Military office（ミリタリー オフィス）



▼戦力分析画面

[illegible]ションの説明の横に表示されます

[illegible]トグラフィックです

[illegible]ます

Fight	[illegible]
Short	[illegible]
Long	[illegible]
Agility	[illegible]
Total	[illegible]合計値

[illegible]

Normal unit	ザコユニットの[illegible]数
Boss unit	ボスユニットの[illegible]数
Supply car	[illegible]
AT	[illegible]
DF	敵軍のDF合計値
Ace Pilot	[illegible]

[illegible]

Unit	[illegible]
AT	[illegible]
DF	[illegible]軍のDF合計値
Ace Pilot	[illegible]

[illegible]

Bar (バー)



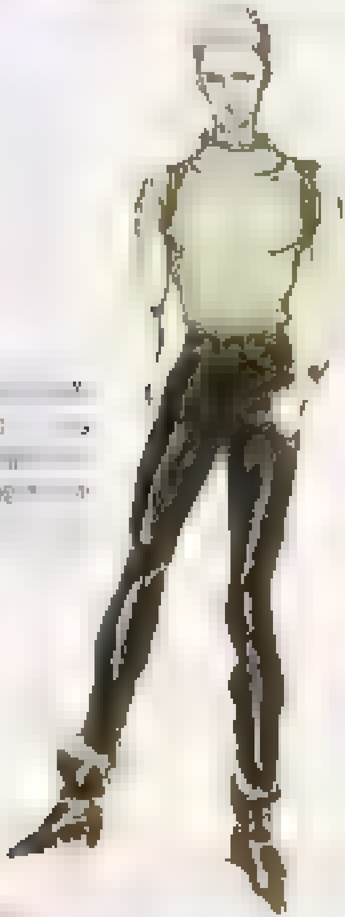
町のメインメニューに戻ります

Colosseum (コロシアム)





キャラクター紹介



Roid Clive

ロイド・クライブ



カレン



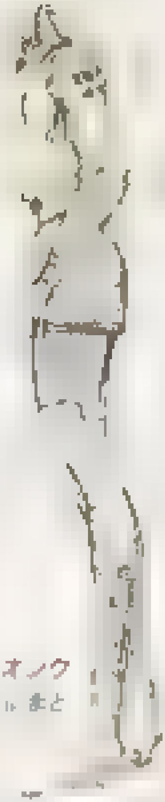
Ryuji Sakata

坂田竜[illegible]

性別 男 年齢 2[illegible]歳

祖母への不信から家を飛び出しC.C.[illegible]に入隊した日本人。非常に負けず嫌いで[illegible]

[illegible]



Natalie F.Blakewood

ナタリー・F・ブレイクウッド

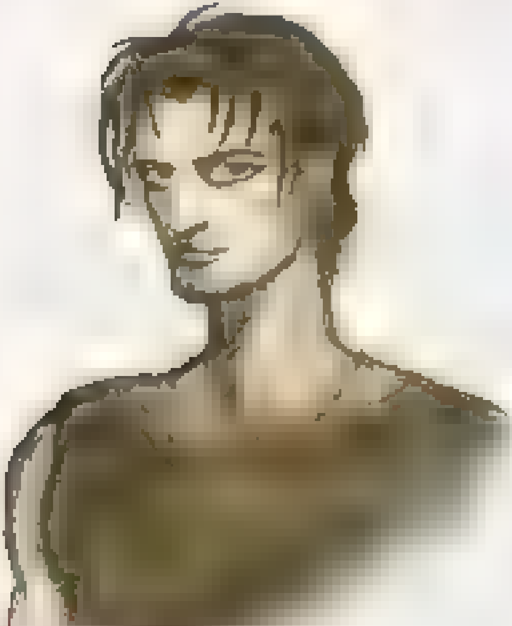
性別 [illegible] 年齢 [illegible]歳

身長 1[illegible]8cm 体重 5[illegible]kg

気さくで裏表のない女性。キャンプのメンバーは彼女の[illegible]メンバーをまと

[illegible]

ニューコンチネント合衆国



Kevin Greenfield

(ケビン・グリーンフィールド)

[illegible]

[illegible] ウィンドBE [illegible]の小隊長だったが、ある [illegible]

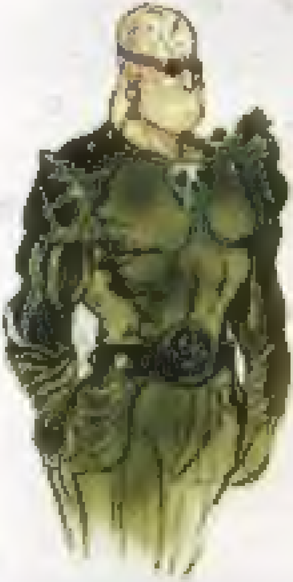
[illegible]



Maria Paredes

(マリア・パレデス)

[illegible]



Grieg Demetrius

(グリーグ・デミートリアス)

性別:男/年齢36歳/

戦慄の壁の隊長。ヴァンシファーを崩壊することに至福を感じるという性格の持ち主。大柄な体格には似合わない頭脳的な戦法を得意とする。



Ghetta Cedric

(ゲッタ・セドリック)

性別:男/年齢24歳/

戦慄の壁。最年少の男。戦闘をゲーム感覚で楽しむ程は残虐な性格を持つ。年齢の割には相当な実力を持っている。



Driscoll

(ドリスコル)

性別:男/年齢28歳/

高度な知能を持つが、死に対して何の感情も抱かない非常に冷酷な人間。多くの命に手をかけた人物である。

アイテムリスト

アイテム名	射程範囲	説明
Repair S		使用したパーツ1部分のHPを50回復する。
Repair M		使用したパーツ1部分のHPを100回復する。
Repair L		使用したパーツ1部分のHPを200回復する。
Repair SP		使用したパーツ1部分のHPを400回復する。
Flash Grenade	1～4	敵ユニットを行動不能にする。毎ターン1/2の確率で回復する。
Smoke Grenade	1～4	全ての攻撃が命中する確率を50%下げる。毎ターン1/2の確率で回復する。
Acid Bomb	1～4	作戦終了まで有効。敵ユニット1体の全パーツの防御を下げる。
Chaff Grenade	1～4	遠距離攻撃が命中する確率を75%下げる。毎ターン1/2の確率で回復する。
B.A.Mine		仕掛けた地点に立ち止まったユニットにダメージを与える。

スキルリスト

スキルの名前	説明
Stun	攻撃した相手を一定時間行動不能にする。
Double	両腕に装備した格闘用武器または素手で交互に攻撃する。
First	相手の格闘・近距離攻撃に対して、格闘用武器で先制攻撃を仕掛ける。
Duel	相手のパーツを選択して、攻撃対象となったパーツに近距離攻撃が集中する。
Switch	両腕に装備した近距離用武器で交互に攻撃する。
Speed	マシンガン等の近距離用武器で、攻撃回数（弾数）が通常よりも多くなる。
Guide	相手のパーツを選択して、攻撃対象になったパーツに遠距離攻撃が集中する。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは [illegible] の表示のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを固定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(▲)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象の起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



●iモードでも！ フロントミッション

「iモード」及び「i-mode」ロゴはNTTドコモの商標又は登録商標です。

着信メロディサイト	iMenu	メニューリスト	着信メロディ/カラオケ	ゲーム	スクエニ メロディ
待受画面サイト	iMenu	メニューリスト	待受画面/アプリ待受/フレーム	キャラクター	スクエニ ギャラリー
総合情報サイト	iMenu	メニューリスト	ゲーム	ゲーム2	ゲーム総合	スクウェア・エニックス

株式会社
スクウェア・エニックス
インフォメーションセンター

〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7 新宿文化クイントビル10F
PHONE：0570-003-399 （PHSからご利用の場合は03-5333-1860）
※通話料はお客様のご負担になります。受付時間：月～金 11:00～19:00（[illegible]）

■[illegible]

ホームページ：http://www.square-enix.co.jp/

SLPM 87317